KONAMI
AGB-AY8J-JPN
GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス
RK308-J1
YU-GI-OH!
遊戯王
デュエルモンスターズ8
破滅の大邪神
Reshef of Destruction
取扱説明書
©高橋和希 スタジオ・ダイス／集英社・テレビ東京・NAS
©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「遊☆戯☆王デュエルモンスターズ8 ～破滅の大邪神～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

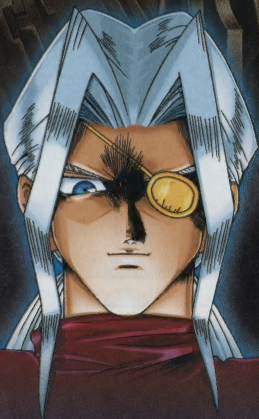
- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト）	スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2）
○	×	×	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

Contents

もくじ

消えた千年パズルと闇遊戯。
大邪神レシェフの復活がその原因であり、
このままでは世界が闇に覆われてしまうと
イシズから告げられる…。
闇遊戯を探すため、世界を破滅から救うため、
壮絶な闘いの旅が今始まる！

主人公

プレイヤーが操作する本ゲームの主人公で、遊戯や城之内の大親友。世界を救う為、遊戯達と共に大邪神に立ち向かう!!

武藤遊戯

『千年パズル』を解いたことから、闇の力を手に入れる。純粋で優しい心の持ち主。

闇遊戯

『千年パズル』に秘められた遊戯のもう1人の人格。

城之内克也

不良っぽいが、心は優しい。男の友情を守り抜く、熱血漢。遊戯の頼もしいパートナー。

海馬瀬人

海馬コーポレーションの社長。デュエルモンスターズに絶対の価値を置く孤高のデュエリスト。

イシズ・イシュタール

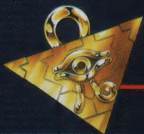
闇を予見する墓守の巫女。
『千年タウク』の所有者。
大邪神レシェフの復活を察知し、主人公達に助けを求める。

天馬太陽

世界滅亡を企らみ、刺客や天馬団を使って主人公たちの前に立ち塞がる。しかし、この顔はどこかで見たような…?!

ネオグールズ

かつて、デュエリストからレアカードを奪い取るレアカード窃盗集団として怖れられていた「グールズ」。
マリクなきあと、キースがグールズを率いて「ネオグールズ」として生まれ変わったが、その行動や目的はいったい…?

キース・ハワード

操作方法

各ボタンの名称と操作方法について

✚ボタン

共通
カーソルを移動させ、メニューやカードなどの選択を行います。

マップ
主人公を移動させます。（Bボタンを押しながら移動させると、通常の2倍の速度で移動します。）

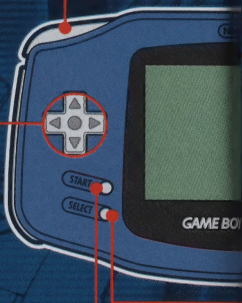
デッキ編成
✚ボタン▲▼
カードのリストをスクロールさせます。（Rボタンを押しながらスクロールさせると、かばんでは50枚飛ばしで、デッキでは10枚飛ばしでスクロールします。）

✚ボタン◀
かばん画面で、選択中のカードをデッキからかばんに戻します。

✚ボタン▶
かばん画面で、選択中のカードをかばんからデッキに送ります。

Lボタン

デッキ編成
カード情報の表示内容を切り替えます。

デュエル
（ボタンを押している間）カードの攻撃力・守備力を簡易表示します。

STARTボタン

デッキ編成
カードリストのカードの並び順変更メニュー画面を表示します。

基本の操作方法です。【共通】はゲーム中に共通の操作方法です。【マップ】は移動マップ画面、【デッキ編成】はかばん・デッキ画面、【デュエル】はデュエル画面での操作方法です。

Rボタン

マップ　主人公の正面にいるキャラにデュエルを申し込みます。

デュエル　相手の手札画面を表示します。

Aボタン

共通　メニューやコマンド、カードなどを決定します。また、メッセージの続きを表示します。

マップ　主人公の正面にいるキャラに話しかけます。

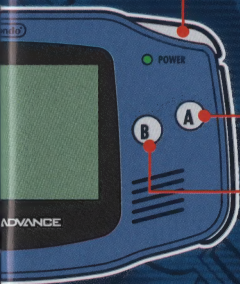
Bボタン

共通　選択したメニューやコマンドなどをキャンセルします。また、前の画面に戻るときなどにも使用します。

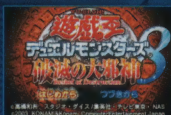
デュエル　サブメニュー画面を表示します。

SELECTボタン

マップ　メニュー画面を表示します。

デッキ編成　(ボタンを押すごとに)カードの並び順の方法が切り替わります。

ゲームの始め方

ゲーム開始までの進め方について

カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチを入れてください。
タイトル画面が表示されます。【はじめから】【つづきから】のどちらかのメニューを選び、ゲームを開始します。

はじめから

ゲームを最初からプレイします。
初めてプレイする場合は、自動的に【はじめから】が選ばれています。既にゲームをプレイしていてセーブデータがある場合、自動的に【つづきから】が選ばれていますので、最初からゲームを始めたい場合は、SELECTボタンで【はじめから】を選んでください。
Aボタンを押すと名前入力画面に移ります。

データの初期化について

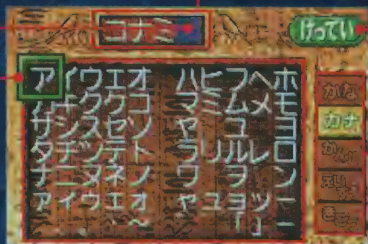
既にゲームをプレイしていてセーブデータがある状態で【はじめから】を選ぶと、右の画面が表示されます。【はい】を選んでAボタンを押すと、それまでの**プレイデータが全て消去**され、最初からのプレイとなりますのでご注意ください。
初期化を止める場合は、【いいえ】を選んでAボタンを押し、タイトル画面に戻ってください。

名前の入力

主人公の名前を4文字以内で入力します。（この名前は一度決定すると、ゲーム中に変更することはできませんのでご注意ください。）

入力カーソル
1文字だけ直したい場合、L／Rボタンでカーソルを移動させて修正したい文字に合わせ、入力し直すことができます。

入力エリア
入力した文字が表示されます。4文字まで入力できます。

決定アイコン
名前を決定します。

選択カーソル
✚ボタンで移動させ、入力する文字や記号を選びます。

選択エリア
入力できる文字や記号が表示されています。

入力文字種メニュー
入力する文字の種類を5種類から選びます。SELECTボタンを押すとカーソルがこのメニューに移動します。✚ボタン▲▼で文字の種類を選んでください。もう一度SELECTボタンを押すと選択エリアにカーソルが戻ります。

名前は以下のようにして入力します。

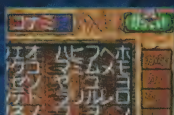
1 ✚ボタンで選択カーソルを移動させて文字を選び、Aボタンで入力していきます。Bボタンで入力した文字を1文字ずつ消すことができます。

漢字の入力方法

入力文字種メニューから【かんじ】を選ぶと、選択エリアに五十音が表示されます。平仮名を選んでAボタンを押すと、音読みで頭にその平仮名がつく漢字が表示されます。（例えば、「あ」を選んでAボタンを押した場合、「亜」や「悪」などの漢字が表示されます。）入力したい漢字を選び、Aボタンを押してください。

「あ」を選ぶと…

「あ」で始まる漢字が表示されます

2 名前を入力し終えたら、STARTボタンを押してください。カーソルが【けってい】に移動しますので、Aボタンを押して名前を決定します。

ゲームスタート

名前入力が終了すると、デモムービーが始まります。その後、画面は主人公の部屋に移行してゲームがスタートします。

つづきから

前回の続きからゲームをプレイします。
既にゲームをプレイしていてセーブデータがある場合、タイトル画面で自動的に【つづきから】が選ばれています。
Aボタンを押すと保存されていたプレイデータがロードされ、ゲームメニュー画面が表示されます。

セーブについて ▶▶▶ P.16「主人公の部屋」

ゲームメニュー

ゲームメニューが表示されますので、✚ボタン▲▼でメニューを選び、Aボタンで決定してください。

シナリオ続きから

前回の続きから、ゲーム本編を再開します。画面は主人公の部屋に移行します。

通信対戦

通信ケーブルを使用して、友達とデュエルができます。

通信対戦について ▶▶▶ P.50「通信対戦」

カードトレード

通信ケーブルを使用して、友達とカードの交換ができます。

カードトレードについて ▶▶▶ P.53「カードトレード」

通信プレイについて

「通信対戦」「カードトレード」を行う場合、両プレイヤーとも本ソフト『遊☆戯☆王 DM8』をご使用ください。本ソフトと他の『遊☆戯☆王 DM』シリーズのソフトとの間で通信プレイはできませんのでご注意ください。

ゲームの進め方

マップ画面での操作方法について

プレイヤーは、遊戯や城之内の友達の"主人公"となって、マップを移動し、ストーリーを進めていきます。

マップ

マップは、実際に主人公を移動させる「移動マップ」と、童実野町全体と世界地図を表示した「ワールドマップ」があります。

移動マップ

移動、会話、デュエルなどの行動を行います。
マップの大きさは場所によって異なっています。2画面以上で構成されているマップでは、画面の端まで移動すると次の画面が表示されます。また、建物の入口に行くと中に入れたりします。マップ内をくまなく歩き回ってみてください。
ここでは、ゲーム開始当初の舞台となる「時計塔広場」を紹介します。

ワールドマップ

このマップから、童実野町内だけでなく世界各地のいろんな場所に移動することができます。ストーリーが進むにつれて、移動可能な場所が増えていきます。
✚ボタンでカーソルを移動させて移動先を選び、Aボタンを押してください。

行動

移動マップでは、以下の行動が行えます。

移動する

✚ボタンで主人公を移動させます。
また、Bボタンを押しながら移動させると、通常の2倍の速度で移動させることができます。

会話する

主人公の正面に他のキャラクターがいる状態でAボタンを押すと、そのキャラクターと会話ができます。
ストーリーを進める上で重要な情報を入手できる場合もありますので、いろんなキャラクターとどんどん会話してみましょう。

デュエルをする

「会話する」と同様、主人公の正面に他のキャラクターがいる状態で、**Rボタンを押す**とそのキャラクターに**デュエルを申し込む**ことができます。
デュエルに勝つことで、主人公のレベルが上がり、強力なカードを使えるようになっていきます。また、カードやおかねを獲得することができます。

デュエルについて ▶▶▶ P.33「デュエル」

状態を確認する

移動マップでSELECTボタンを押すとメニューが表示されます。主人公の情報や、かばん・デッキのカードを確認することができます。
✚ボタン▲▼でメニューを選び、Aボタンを押してください。Bボタンでマップに戻ります。

かばん　デッキ

かばんでは本ゲームに登場する全カードのリストが、デッキではデュエルで使用する40枚のカードのリストが表示され、それらのカードの情報を見ることができます。また、ここでデッキを組み立てることができます。

デッキの組み立てについて ▶▶▶ P.27「デッキ編成」

ステータス

主人公の現在の状態です。

●なまえ

主人公の名前です。

●デュエリストレベル

デュエリストとしてのレベルです。レベルが高いほど、強力なカードを使うことができます。レベルはデッキキャパシティに比例して上がっていきます。

●デッキキャパシティ

デッキを組む能力です。キャパシティが大きいほど、強力なカードをたくさんデッキに組み込むことができます。キャパシティはデュエルに勝つことで増えていきます。

デュエリストレベル・デッキキャパシティについて ▶▶▶ P.27「デッキ編成」

●ライフポイント

主人公のライフポイント（最大値：8000）です。

ライフポイントについて

デュエルでダメージを受けて減った**ライフポイントは自動的には回復しません**のでご注意ください。ライフポイントは「主人公の部屋」で回復させることができます。

ライフポイント回復について ▶▶▶ P.16「主人公の部屋」

●おかね

所持金です。おかねはデュエルに勝つことで獲得できます。双六のお店では、おかねでカードを買ったり、カードを売っておかねを手に入れたりすることができます。

カードの売買について ▶▶▶ P.16「双六のお店」

主人公の部屋

主人公の部屋では、ライフポイントの回復とプレイデータのセーブを行うことができます。

ライフポイント回復

パソコンの前に立ってAボタンを押してください。画面が光り、ライフポイントが回復します。

セーブ

ライフポイント回復後にセーブするかどうか聞かれますので、セーブする場合は【する】を選んでAボタンを押してください。【しない】を選ぶと、セーブは行われません。

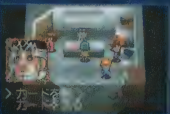
セーブについて

ゲーム中、プレイデータの**セーブは自動的に行われません**のでご注意ください。また、セーブデータは1つしか持てませんので、セーブするたびに最新のプレイデータが上書きされていきます。

双六のお店

双六のお店では、カードの売買ができます。（ただし、かばんに1枚しかないカードは売ることができません。）

お店に入って双六に話しかけます。

✚ボタン▲▼で【カードを買う】または【カードを売る】を選び、Aボタンを押してください。

カードを買う

現在、お店で買うことができるカードが表示されます。

カードの並び順

現在のカードの並び順です。STRATボタンやSELECTボタンで並び順を変更することができます。

カードの並び順の変更について
▶▶▶ P.31「デッキの作り方」

おかね情報

「おかね」は現在の所持金、「うりね」は選んでるカードを買う場合の値段、「のこり」は選んでるカードを買った場合の所持金の残金です。

選択カーソル

✚ボタンで移動させ、カードを選びます。選ばれているカードは明るく表示されます。Rボタンを押しながら✚ボタン▲▼で10段飛ばしでカーソルが移動します。

カード情報

選ばれているカードの情報が表示されます。
「おみせ」「かばん」「デッキ」は選ばれているカードのそれぞれの場所にある枚数です。

1 買いたいカードにカーソルを合わせます。
2 Aボタンを押すとメニューが表示されます。メニューを選びAボタンを押してください。【ディテール】でそのカードの詳細データを見ることができます。【買う】でそのカードを代金と引き換えに購入することができます。【もどる】でメニューを閉じます。
3 上記のようにして繰り返し購入することができます。終了する場合はBボタンを押してください。

詳細データの見方について ▶▶▶ P.20「カード」

カードを売る

所有しているカード（デッキに入れているカードを除く）が表示されます。基本的な操作や画面の見方は「カードを買う」と同じです。

※おかね情報の「かいね」は選んでるカードを売る場合の値段、「のこり」は選んでるカードを売った場合の所持金です。

1 売りたいカードにカーソルを合わせます。
2 Aボタンを押すとメニューが表示されます。メニューを選びAボタンを押してください。【ディテール】でそのカードの詳細データを見ることができます。【売る】でそのカードを代金と引き換えに売却することができます。【もどる】でメニューを閉じます。
3 上記のようにして繰り返し売却することができます。終了する場合はBボタンを押してください。

カードの売値・買値について

能力が高いカードほど値段は高くなります。また、同じカードでも、そのカードのお店にある枚数が少ないほど"希少価値がある"ということで値段も高くなります。逆に枚数が多ければ多いほど価値は下がり、値段も安くなります。

カードの入荷について

双六のお店のカードは以下の2つの方法で増えていきます。

デュエルで増やす

デュエルに勝つたびに、カードは数十枚ずつランダムに入荷されていきます。

パスワードマシンで増やす

双六のお店に設置されているパスワードマシンに、遊戯王OCGの各カードの左下に記載されているパスワード(8桁の数字)を入力し、それが正しければ、そのカードがお店に1枚入荷されます。ただし、**パスワードマシンを使用するには1000ドミノ必要**です。

パスワードマシン

1. ✚ボタンで数字を選び、Aボタンで入力していきます。修正する場合は、B/L/Rボタンで修正したい箇所を選び、再度数字を入力します。

2. 8桁の数字を入力し終えたら、【けってい】を選び、Aボタンを押してください。パスワードが正しければ、そのカードがお店に入荷されます。

カード

ゲームで使用するカードについて

カードには「モンスターカード」と「特殊カード」があります。

画面の見方

ゲーム中、【ディテール】でカードの詳細データが表示されます。

暗黒魔族ギルファー・デーモン

しゅぞく　悪魔
しょうかん まぞく　黒
コスト　279

墓地に行く代わり、敵の場の全てのモンスターをパワーダウンさせる効果

カードのグラフィック

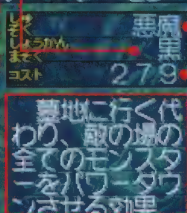
レベル
モンスターのみ、レベルが表示されます。

カードの名前

攻撃力・守備力
モンスターのみ、攻撃力・守備力が表示されます。

アイコン
モンスターは種族と召喚魔族のアイコンが、特殊カードは種類のアイコンが表示されます。

種族
モンスターは種族が、特殊カードは種類が表示されます。

召喚魔族
モンスターのみ、召喚魔族が表示されます。

コスト
カードのコストです。

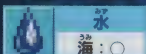
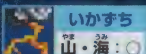
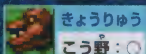
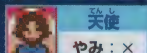
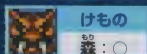
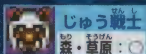
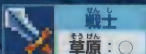
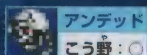
カードの説明
カードの詳しい説明です。特殊カードなどの効果もここに表記されています。

モンスターカード

基本的に相手を攻撃するために使用するカードです。
手札から場のモンスターカード置き場に伏せて出し（これを「召喚」と言います）、その後指示を出して使用します。
まず、各モンスターカードに設定されている「種族」「召喚魔族」「レベル」について説明します。

種族

モンスターカードはそれぞれ種族が設定されています。種族は20種類で、それぞれ得意・不得意地形があり、攻撃力と守備力に影響を受けます。これを「地形効果」と呼び、得意地形では数値がアップ（×1.3）し、不得意地形ではダウン（×0.7）します。
以下はゲーム中に使用される種族ごとのアイコンと得意・不得意地形です。（○が得意、×が不得意です。）

種族	地形
ドラゴン	山：○
魔法使い	やみ：○
アンデッド	こう野：○
戦士	草原：○
じゅう戦士	森・草原：○
けもの	森：○
鳥じゅう	山：○
悪魔	やみ：○
天使	やみ：×
こん虫	森：○
きょうりゅう	こう野：○
は虫類	得意・不得意なし
魚	海：○
海りゅう	海：○
機械	海：×
いかずち	山・海：○
水	海：○
ほのお	海：×
岩石	こう野：○
植物	森：○

召喚魔族

モンスターカードはそれぞれ「召喚魔族」が設定されています。召喚魔族は11種類で、召喚魔族間には優劣関係があり、戦闘に大きく影響します。優勢側が劣勢側に攻撃した場合（または劣勢側が優勢側に攻撃した場合）、攻撃力・守備力に関係なく、優勢側が必ず勝利します。
以下はゲーム中に使用される召喚魔族のアイコンと優劣関係です。

3つのグループ間には優劣関係は存在しません。

召喚魔族の優劣関係に影響されない、優れた魔族。

優勢 → 劣勢

レベル

モンスターカードには、そのカードの総合的な強さを表す「レベル」が設定されていて、星の数（0〜12個）で表されています。
レベル5以上の高レベルのモンスターを召喚する場合、そのレベルに応じた「生けにえ」が必要となります。（これを「生けにえ召喚」といいます。）

生けにえについて

生けにえ召喚や儀式召喚では、すでに場に出されているモンスターと引き替えに強力なモンスターを場に出すことができます。
この犠牲にするモンスターを「生けにえ」といい、生けにえにされたモンスターは場から消滅します。

生けにえ召喚・儀式召喚について ▶▶▶ P.42「特別な召喚」

カードの種類

モンスターカードは通常のモンスターカードの他に、特殊な効果を持つ「効果モンスターカード」、特別な召喚方法で場に出すことができる「儀式モンスターカード」があります。

（通常）モンスターカード

普通のモンスターカードです。1ターンに1体召喚することができます。ただし、レベル5以上の高レベルモンスターを場に出す場合は生けにえ召喚となります。

召喚の行い方について ▶▶▶ P.45「デュエルの操作方法」

効果モンスターカード

特殊な効果を持っているモンスターカードです。召喚方法は通常のモンスターカードと同じです。効果は召喚後に発動させることができますが、カードが裏向きの状態でないと発動できません。効果の内容はカードによって様々で、詳細データのカードの説明に表記されています。

効果の使い方について ▶▶▶ P.47「効果」

特殊な効果モンスターカード

下記の5枚のカードは、特殊カードなど効果（パワーアップ・ダウン系効果や動きを封じる効果以外）を受け付けません。例えば、「サンダー・ボルト」で破壊されません。

234 オベリスクの巨神兵　　238 オシリスの天空竜
240 ラーの翼神竜（バトルモード）
297 ラーの翼神竜（スフィアモード）
412 ラーの翼神竜（フェニックスモード）

儀式モンスターカード

儀式モンスターカードは、基本的な能力は他のモンスターカードと変わりませんが、それを場に出す方法が2通りあります。
1つは他のモンスターと同様で、デッキに入れておき、手札から場に出す方法です。
もう1つは、儀式モンスターカードをデッキに入れてなくても、儀式カード（特殊カード）と3枚のモンスターカードによって儀式を行い、場に出す方法です。（これを「儀式召喚」といいます。）

儀式カードについて ▶▶▶ P.26「儀式カード」

特殊カード

特殊カードは様々な効果を持っていて、上手く使いこなせばデュエルを優位に進めることができ、また劣勢を跳ね返すことも可能です。
場の特殊カード置き場に伏せて出して使用します。

カードの種類

特殊カードは、その効果の違いにより大きく分けて「魔法カード」「罠カード」「儀式カード」の3種類があります。

魔法カード

魔法カードには、プレイヤーやカードに効果を与える「通常魔法カード」、フィールドを変化させる「地形カード」、モンスターをパワーアップさせる「強化カード」の3種類があります。魔法カードは使用するとすぐ効果を発揮します。

カードは緑色

●通常魔法カード

自分のLPを回復させたり、相手の場のカードを全滅させたり、カードによって様々な効果を持っています。

●地形カード

デュエルフィールドを変化させるカードです。場の表向きモンスターカードは敵味方に関係なく地形効果の影響を受けますので、フィールドの変化によって一気に形勢が逆転することもありえます。

●強化カード

特定のモンスターカードの能力を500ポイントアップさせます。強化できるモンスターカードは各強化カードごとに決まっていて、詳細データのカードの説明に表記されています。

罠カード

罠カードは、相手の攻撃や召喚などの行動がその罠カードの発動条件を満たしたとき、自動的に発動します。発動条件や効果はカードによって様々です。
罠カードも自分のターンに特殊カード置き場に伏せて出し、次の相手ターンから発動可能となります。発動するまで場に残り続け、発動後は消滅します。

カードは赤色

儀式カード

儀式カードは、儀式により儀式モンスターを場に呼び出すためのカードです。儀式カードごとに呼び出せるモンスターは決まっています。
特定のモンスター1体（儀式カードごとに固定）と、生けにえにするモンスター2体（何でも可）が場にある状態で、特殊カード置き場に伏せて置かれている儀式カードを使用することで儀式モンスターを場に出すことができます。

カードは青色

儀式の行い方について ▶▶▶ P.48「儀式カード」

デッキ編成

デッキの作り方について

「かばん」（所有するカードが保管されている所）からカードを出し入れして、「デッキ」（デュエルに使用する40枚のカード群）を作成します。

画面の見方

基本的にかばん画面とデッキ画面の構成は同じで、かばん画面では本ゲームに登場する全カードのリストが、デッキ画面ではデッキ内のカードのリストが表示されます。

✚ボタン▲▼で1枚ずつリストがスクロールします。Rボタンを押しながらスクロールさせるとかばん画面では50枚飛びで、デッキ画面では10枚飛びでスクロールします。

STARTボタンで並び順変更画面(➡P.31)が表示されます。

デッキキャパシティの上限

●選択カーソル

カーソルが合っているカードが、現在選択されているカードです。

カード情報

カード情報の見方です。

カードアイコン

カードのミニグラフィックです。カードの縁の色によって、カードの種類が分かります。

モンスターカード

通常　効果　儀式

特殊カード

魔法　罠　融合

レベル

モンスターカードのみ表示されます。

カード番号　**カード名**　**デッキ内にある枚数**　**かばん内にある枚数**

167 太古のつぼ

Lボタンによる情報切替

Lボタンを押すたびに情報が切り替わります。

攻撃力・守備力 → アイコン → コスト →

かばん画面のカードリストについて

かばん画面のカードリストは、本ゲームに登場する全てのカードが表示されています。リストは、最初に「所有しているカード」、その後に「所有していないカード」が分かれて並んでいます。
例えば、コスト順にリストを並べた場合、まず所有しているカードがコストの多い順に並び、続いて所有していないカードがコストの多い順に並びます。

デッキ編成のルール

以下のルールに基づいてデッキを作ってください。

- 40枚のカードで構成します。
- 自分のレベルより高いコストのカードは使用できません。
- 40枚のカードのコストの合計数値が自分のデッキキャパシティを越えないようにします。
- 同じカードは3枚まで入れることができます。ただし、「制限カード」は1枚まで、「準制限カード」は2枚しか入れられません。

「制限カード」リスト Part.1

17 封印されし者の右足
18 封印されし者の左足
19 封印されし者の右腕
20 封印されし者の左腕
21 封印されしエクゾディア
56 ラーバモス
57 グレート・モス
67 完全究極体・グレート・モス
72 進化の繭
83 闇晦ましの城
194 大嵐
234 オベリスクの巨神兵
238 オシリスの天空竜
240 ラーの翼神竜(バトルモード)
297 ラーの翼神竜(スフィアモード)
329 ドラゴン族・封印の壺
336 ブラック・ホール
337 サンダー・ボルト
342 治療の神 ディアン・ケト
346 昼夜の大火事
347 火炎地獄
348 光の護封剣
356 スーパー・ウォー・ライオン
357 ヤマドラン
360 ゼラ
362 千年の盾
364 カオス・ソルジャー
365 デビルズ・ミラー
374 ゲート・ガーディアン
380 青眼の究極竜
412 ラーの翼神竜(フェニックスモード)
583 ウィジャ盤
584 死のメッセージ「E」
585 死のメッセージ「A」
586 死のメッセージ「T」
587 死のメッセージ「H」
601 死者蘇生
604 地獄詩人ヘルポエマー
606 ニュードリュア

次のページに続く >>>

「制限カード」リスト Part.2

645 黒炎の騎士ーブラック・フレア・ナイトー
657 巨大化
672 ハーピィの羽根帚
692 激流葬
697 F・G・D
698 究極竜騎士
699 平和の使者
701 ダンシング・ソルジャー
702 ハングリーバーガー
703 千年原人
704 ローガーディアン
705 トライホーン・ドラゴン
706 エビルナイト・ドラゴン
708 コスモクイーン
709 チャクラ
710 クラブ・タートル
715 キラー・パペット
716 ガルマソード
717 ジャベリンビートル
718 要塞クジラ
719 スカルライダー
720 闇と光の仮面
721 マジシャン・オブ・ブラックカオス
731 サクリファイス
734 サウザンド・アイズ・サクリファイス
781 洗脳ーブレイン・コントロール
784 心変わり
785 増殖
789 強欲な壺

「準制限カード」リスト

340 ゴブリンの秘薬
341 天使の生き血
345 火あぶりの刑
661 死のデッキ破壊ウイルス
686 万能地雷グレイモヤ

「かばん内にある枚数」の表示について

かばん画面で、カード情報の「かばん内にある枚数」が赤字になっている場合があります。これは、デッキ編成のルールによってそのカードはデッキに入れられないことを表しています。

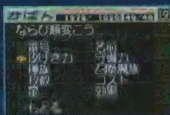
デッキの作り方

以下の「デッキ画面での操作方法」と「かばん画面での操作方法」によって、デッキを作ります。また、デッキには40枚のカードしか入れることができませんので、デッキを作り直す場合は、まずデッキの不要なカードを外し、その後かばんから新たなカードを加えていってください。

デッキ画面での操作方法

✚ボタン▲▼でカードのリストをスクロールさせてカードを選びます。Aボタンを押すとデッキメニューが表示されます。【ディテール】を選んでAボタンを押すと、選択されているカードの詳細データを見ることができます。【かばんへ送る】を選んでAボタンを押すと、選択されているカードがかばんに戻されます。

カードの並び順の変更(デッキ・かばん画面共通)

リスト画面でSTARTボタンを押すと、並び順変更メニュー画面が表示されます。✚ボタンで並び順を選び、Aボタンを押して変更してください。
また、リスト画面でSELECTボタンを押すことで並び順を変更できます。SELECTボタンを押す毎に並び順が切り替わっていきます。

かばん画面での操作方法

✚ボタン▲▼でカードのリストをスクロールさせてカードを選びます。Aボタンを押すとかばんメニューが表示されます。【ディテール】を選んでAボタンを押すと、選択されているカードの詳細データを見ることができます。【デッキへ送る】を選んでAボタンを押すと、選択されているカードがデッキに入れられます。選択しているカードがデッキに入っている場合、【かばんへもどす】でデッキからそのカードを外し、かばんに戻すことができます。

また、リスト画面でデッキに入れたいカードに選択カーソルを合わせ、✚ボタン▶を押すと、そのカードはデッキに入れられます。選択しているカードがデッキに入っている場合、✚ボタン◀でデッキから外し、かばんに戻すことができます。

デッキ編成を終了するときの注意

デッキに40枚のカードがなかったり、カードの合計コストがデッキキャパシティの制限をオーバーしていたりする場合、メニューを閉じて移動マップに戻ることができません。正しくデッキを組み直してください。

デュエル

カードバトルについて

対戦はカードバトルで行われます。

対戦の流れ

対戦の進め方について説明します。

1 デッキの準備

移動マップ画面でSELECTボタンを押してメニューウィンドウを表示し、【かばん】【デッキ】でデッキを作ります。

※デュエルを申し込むとすぐにデュエルが開始されてしまいますので、デュエルを申し込む前に必ずデッキを組んでおいてください。

2 デュエルを申し込む

対戦相手はマップ上にいる全てのキャラです。対戦したいキャラの正面に立ち、Rボタンを押すと対戦を申し込むことができ、デュエルに突入します。

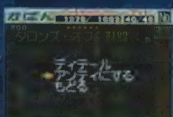
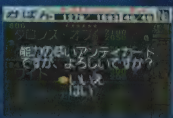
3 賭けるカードを選ぶ

アンティカード(賭けカード)を設定します。カードを賭けてデュエルを行い、勝つと相手からカードを1枚獲得できます。ただし、負けると賭けたカードを失います。
また、カードを賭けなくてもデュエルはできます。

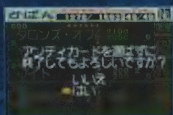
賭けるカードによって、勝ったときに相手からもらえるカードが変わってきます。能力の高いカードを賭けると、それと同等の能力の高いカードが手に入ります。しかし、能力の低いカードを賭けた場合、それ相応の能力の低いカードしか手に入りません。
また、かばんに1枚しかないカードは賭けることができません。

カードを賭ける

1. デュエルを申し込んで対戦OKの場合、まずかばん画面が表示されます。デュエルに賭けるカードを選択カーソルに合わせてください。

2. Aボタンを押すとメニューが表示されます。メニューを選び、Aボタンを押してください。【ディテール】で選択されているカードの詳細データを見ることができます。
【アンティにする】で選択されているカードを賭けます。
【もどる】でカード選択に戻ります。

このとき、能力の低いカードを賭けると、右の確認画面が表示されます。よければ【はい】を、選び直す場合は【いいえ】を選んでAボタンを押してください。

3. 上記のようにして賭けるカードを決定したら、アンティカード設定終了です。

カードを賭けない

賭けるカードを選ばずに、かばん画面でBボタンを押すと、アンティカードを設定しなくてもよいかどうか聞かれますので、【はい】を選んでAボタンを押し、アンティ設定を終了します。【いいえ】を選ぶとカード選択に戻ります。

4 デュエルをする

アンティカード設定が終了すると、デュエルが始まります。

5 デュエル終了

どちらかのプレイヤーがデュエルの勝敗条件(➡P.40)を満たすとデュエル終了です。

デュエルに勝つ

デュエルに勝つと、デッキキャパシティとおかねが増えます。カードを賭けていた場合は、カードが手に入ります。

デュエルに負ける

デュエルに負けてもデッキキャパシティやおかねが減ることはありません。ただし、カードを賭けていた場合はそのカードを失います。
デュエル終了後、主人公の部屋からゲーム再開となります。

画面の見方

デュエル画面は以下のようになっています。
✚ボタンでカーソルを移動させます。カーソルが合っている自分のカードや相手の表向きのカードの情報が画面下部に表示されます。また、カーソルの動きに合わせ、画面はスクロールします。

相手の特殊カード置き場●

●自分の手札

手札が並べられています。ここから場にカードを出します。

●カーソル

カード情報●

カーソルが合っているカードの情報です。ただし、相手の裏向きカードの情報は見ることができません。

●自分のモンスターカード置き場

モンスターカードを置きます。

自分の特殊カード置き場●

特殊カードを置きます。

画面上のカードの見方

カードの情報がアイコンなどによって表示されています。

召喚魔族アイコン

モンスターカードのみ表示され、召喚魔族を表しています。

ほのお　森　風
土　かみなり　水
闇　光　悪魔
げんそう　神

生けにえ数

生けにえが必要なカードに表示されます。数字は必要な生けにえモンスターの数です。

攻撃力・守備力

モンスターカードのみ表示されます。攻撃力(黄)と守備力(青)の百の位以上の数値です。

強化レベル

モンスターカードのみ、魔法カードなどでパワーアップ(ダウン)している場合に表示されます。(「－」はダウンです。)

Eマーク

その時点で操作できないカードです。

Rマーク

裏向きのカードです。

カードの色

カードの種類を表しています。

また、カードのグラフィックでその体勢が分かります。

表向きと裏向き

自分のカードは全て絵柄が見えています。表向き／裏向きは「Rマーク」が付いているかどうかで表します。
相手のカードの表向き／裏向きは、絵柄が見えているかどうかで表します。

自分：表　自分：裏

相手：表　相手：裏

攻撃表示と守備表示

カードの向きによって攻撃表示／守備表示を表します。

攻撃

守備

サブメニュー

自分のターンでBボタンを押すと、サブメニュー画面が表示されます。再度Bボタンを押すとデュエル画面に戻ります。

相手の墓地
相手の残りLP
カーソル
相手の残りデッキ枚数

ディテール　すてる
ターン終わり
LP 8500　31まい
じゃえんのつばさ
デッキ 31まい
LP 7500
クシャック
黒 588

自分の残りLP
自分の墓地
自分の残りデッキ枚数

✚ボタンでカーソルを移動させてメニューを選び、Aボタンで決定します。

ディテール

デュエル画面で、カーソルが自分のカードや相手の表向きカードに合っている場合、そのカードの詳細データを見ることができます。

すてる

デュエル画面で、カーソルが自分のカードに合っている場合、そのカードを捨てます。(手札・場札どちらでも可能ですが、Eマークの付いているカードは捨てることができません。)

ターン終わり

自分のターンを終了し、相手のターンに移ります。

墓地について

お互いの墓地には、その時点で一番最後に墓地に送られたモンスターカードが表示されています。墓地のカードに影響する魔法や効果を使う場合、ここに表示されているカードが対象となります。(例えば、魔法カード「死者蘇生」を使った場合、墓地に表示されているモンスターが復活し、場に出されます。)

その他の操作方法

デュエル画面でのその他の操作方法です。

相手の手札を見る

自分のターンでRボタンを押すと画面が切り替わり、相手の手札の状況を見ることができます。もう一度Rボタンを押すと、元の画面に戻ります。

攻撃力・守備力表示

自分のターンでLボタンを押している間、画面が暗くなり、カードの上に攻撃力・守備力が表示されます。Lボタンを離すと、元の画面に戻ります。

デュエルのルール

デュエルのルールについて説明します。ルールは、「遊戯☆王OCGエキスパートルール」と「原作 SEルール」をベースにしたオリジナルルールです。

勝敗条件

どちらかのプレイヤーが下記の条件を1つでも満たすと、デュエル終了となります。

- 先に相手のLPを0にしたほうの勝ちです。
- デッキを使い切り、ターンの始めに手札にカードを補充できなくなった時点で、そのプレイヤーの負けとなります。
- 自分の手札に「エクゾディア」シリーズの5枚のカードが全て揃った場合、その時点で揃えたプレイヤーの勝ちとなります。また、デュエル開始直後の手札にこれらのカードが揃っていた場合も、同様に勝利となります。

エクゾディアシリーズ	
17	封印されし者の右足
18	封印されし者の左足
19	封印されし者の右腕
20	封印されし者の左腕
21	封印されしエクゾディア

- 自分の特殊カード置き場に、「ウィジャ盤」と「死のメッセージ」カード4枚の計5枚が全て揃った場合、その時点で揃えたプレイヤーの勝ちです。

ウィジャ盤	
583	ウィジャ盤
584	死のメッセージ「E」
585	死のメッセージ「A」
586	死のメッセージ「T」
587	死のメッセージ「H」

基本ルール

- 先攻・後攻はランダムで自動的に決まります。
- ターン制で行われ、攻撃権が交互に移動します。
- 各ターンの始めに手札に補充されるカードは1枚だけです。ただし、5枚揃っている場合は補充されません。
- カードは必ずまず場に伏せて出されます。その後指示を与えたりして使用します。
- 自分の行動が終わったら、ターンを終了します。(サブメニューの【ターン終わり】を選びます。)
- 各ターンに必ず場にカードを出したり、場に出された全てのカードに指示を与える必要はありません。何もしないでターンを終わることも可能です。

モンスターカード

- 1ターンに手札から場に出せるのは1枚だけです。
- 場には最大5枚までモンスターカードを出すことができます。ただし、既に5枚のモンスターカードが場に出ている場合は、新たに手札からモンスターカードを出すことができません。(その場合、サブメニューの【すてる】で場のモンスターカードを捨ててください。)
- 1ターンに場のモンスターカードに指示を出せるのは1枚につき1回だけです。
- モンスターカードは場に伏せられて出されます。指示を与えた時点で表向きになります。ただし、【守備】を指示した場合は、裏向きのままです。また、場に出したまま何も指示を与えずにそのターンを終了すると、攻撃表示で表向きになります。
- 裏向きのモンスターカードは攻撃を受けた時点で表向きになります。

●一度表向きになったモンスターカードは、そのデュエルが終了するまで表向きのままです。
●戦闘や魔法などにより破壊されたモンスターカードは墓地に送られ、基本的にそのデュエル中は使用できません。

特殊カード

●1ターンに何枚でも手札から場に出すことができます。
●場には最大5枚まで特殊カードを出すことができます。ただし、既に5枚の特殊カードが場に出ている場合は、新たに手札から特殊カードを出すことができません。(その場合、サブメニューの【すてる】で場の特殊カードを捨ててください。)
●1ターンに場の特殊カードは何枚でも使用できます。
●特殊カードは場に伏せられて出され、使用されるまで伏せられたままです。
●一度使用したり、破壊された特殊カードはそのデュエル中は使用できません。

特別な召喚

●高レベルモンスターを召喚する場合、生けにえ召喚となりますので、生けにえが必要になります。必要な生けにえモンスターの数は、召喚する高レベルモンスターのレベルによって異なります。

必要な生けにえの数
●レベル5～6 … 1体
●レベル7～8 … 2体
●レベル9～12…3体

●儀式カードを使用して儀式召喚を行う場合、儀式カードごとに決められている特定のモンスター1体と、生けにえにするモンスター2体が必要になります。(この場合、デッキに儀式モンスターを入れておく必要はありません。)

ダメージの判定

デュエル中に戦闘をしたモンスターは、以下のルールに基づいてダメージの判定が行われます。（自分のターンに攻撃を仕掛けた場合を例に説明します。）

相手モンスターカードが攻撃表示の場合

相手モンスターが攻撃表示の場合、ダメージの大きさはお互いの攻撃力を比較し判定します。

自分の攻撃力 ＞ 相手の攻撃力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの攻撃力より高い場合、攻撃を受けた相手モンスターが破壊されます。そして、攻撃力の差の数値分が相手のＬＰから引かれます。

自分の攻撃力 ＝ 相手の攻撃力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの攻撃力と同じ場合、自分・相手両方のモンスターが破壊されます。この場合、自分・相手両方のＬＰに影響はありません。

自分の攻撃力 ＜ 相手の攻撃力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの攻撃力より低い場合、攻撃をした自分のモンスターが破壊されます。そして、攻撃力の差の数値分が自分のＬＰから引かれます。

相手モンスターカードが守備表示の場合

相手モンスターが守備表示の場合、ダメージの大きさは攻撃モンスターの攻撃力と攻撃を受けたモンスターの守備力を比較し判定します。

自分の攻撃力 ＞ 相手の守備力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの守備力より高い場合、攻撃を受けた相手モンスターが破壊されます。この場合、自分・相手両方のLPに影響はありません。

自分の攻撃力 ＝ 相手の守備力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力と攻撃を受けた相手モンスターの守備力が同じ場合、自分・相手両方のモンスターともに影響ありません。また、自分・相手両方のLPにも影響はありません。

自分の攻撃力 ＜ 相手の守備力

攻撃をした自分のモンスターの攻撃力が攻撃を受けた相手モンスターの守備力より低い場合、自分・相手両方のモンスターともに影響ありません。しかし、相手モンスターの守備力と自分のモンスターの攻撃力の差の数値分が自分のLPから引かれます。

相手モンスターカードがいない場合

相手のモンスターカード置き場にモンスターがいない場合、相手プレイヤーに直接攻撃します。攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力の数値が相手のLPから引かれます。

デュエルの操作方法

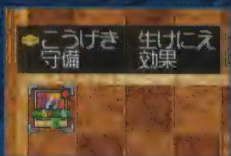
デュエル中のカードの出し方や使い方の説明です。

手札から場にカードを出す

1. 手札の中から場に出すカードにカーソルを合わせます。その後、Aボタンを押してカードを選択します。(Bボタンを押すと選択が解除されます。)

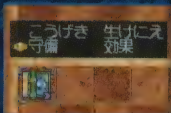
2. カーソルを移動させてカードを置く場所を選び、Aボタンでカードを場に置きます。(モンスターカードはモンスターカード置き場に、特殊カードは特殊カード置き場にしか置けません。)一度カードを場に置いてしまうと、やり直しはできません。

場のモンスターカードに指示を出す

場のモンスターカードにカーソル合わせ、Aボタンを押すとコマンドウィンドウが表示されます。その後、コマンドを選びAボタンを押して指示を出します。(Bボタンで指示を出すのを取り止め、コマンドウィンドウを閉じます。)一度指示を出すと、そのターンはそれ以上行動させることができません。(指示を出せるのは、1体につき1ターンに1回です。)

こうげき

選択しているモンスターを攻撃表示にし、相手モンスターや相手プレイヤーを攻撃します。
【こうげき】コマンドを選んでAボタンを押すと、カーソルが相手の場に移動します。カーソルを攻撃する相手モンスターに合わせてAボタンを押すと、攻撃を行います。相手の場にモンスターがいない場合、コマンドを選んでAボタンを押すと、相手プレイヤーに直接攻撃を行います。

守備

選択しているモンスターを守備表示にします。
【守備】コマンドを選んでAボタンを押すと、そのモンスターは守備表示になります。

生けにえ

高レベルモンスターを場に出したり、儀式を行ったりする場合、選択しているモンスターを生けにえにします。
【生けにえ】コマンドを選んでAボタンを押すと、そのモンスターは生けにえにされて消滅します。

効果

選択している効果モンスターの特殊効果を使用します。ただし、伏せられている状態でないと効果を使用できません。
【効果】コマンドを選んでAボタンを押すと、カードは表向きになり、効果が発動します。

場の特殊カードを使用する

特殊カードは一度場に出し、その後使用します。効果発動後、カードは消滅します。

魔法カード

場の魔法カードは、自分のターンならいつでも好きなときに使うことができます。使用したい魔法カードにカーソルを合わせAボタンを押してください。

●通常魔法カード

場の通常魔法カードにカーソルを合わせAボタンを押すと効果が発動します。

●強化カード

場の強化カードにカーソルを合わせAボタンを押します。次に強化したいモンスターカードにカーソルを合わせAボタンを押すと、効果が発動してモンスターがパワーアップします。

●地形カード

場の地形カードにカーソルを合わせAボタンを押すと、効果が発動して地形が変化します。地形カードは自分・相手の関係なく、使用するたびに変わっていきます。

罠カード

罠カードは場に置いておき、相手の行動が発動条件を満たすと自動的に発動します。

儀式カード

儀式カードを使用して儀式モンスターを場に出す場合、特定のモンスター1体と生けにえとなるモンスター2体が必要となります。ここでは「カオスの儀式」の使用を例に説明します。

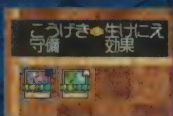
1. 儀式カード「カオスの儀式」、特定モンスターカード「暗黒騎士ガイア」、生けにえにするモンスター2体が場に出ていることを確認してください。

2. まず、生けにえにするモンスターを2体決めます。生けにえにするモンスターを選び、コマンドウィンドウの【生けにえ】で生けにえにします。

3 次に、「カオスの儀式」にカーソルを合わせAボタンを押してください。儀式が行われて「暗黒騎士ガイア」が消え、その場所に「カオス・ソルジャー」が出現します。

生けにえ召喚の方法

通常の召喚とは異なる「生けにえ召喚」の操作方法について説明します。
手札からレベル5以上のモンスターを場に出す場合、生けにえが必要となります。（レベルと必要な生けにえの数はP.42をご覧ください。）ここでは「ブラック・マジシャン」（レベル7、必要生けにえ数：2）の召喚を例に説明します。

1 生けにえにするモンスターを選び、コマンドウィンドウの【生けにえ】で生けにえにします。これを必要な生けにえの数だけ行います。

2 2体の生けにえを選び終えたら、手札から「ブラック・マジシャン」を選び、場に出します。

通信プレイ

通信対戦とカードトレードについて

2台のゲームボーイアドバンスを通信ケーブルで接続して、「通信対戦」や「カードトレード」ができます。

通信プレイの進め方

1 通信プレイの準備を行います。

通信プレイの準備について ▶▶▶ P.56「通信ケーブルのつなぎ方」

2 タイトル画面で【つづきから】を選択します。

3 ゲームメニュー画面で【通信対戦】または【カードトレード】を選択してAボタンを押します。

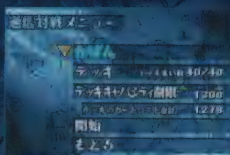
通信対戦

お友達とデュエルができます。
通信対戦には、ゲーム本編のセーブデータが使用されます。

通信対戦のルール

- デッキ編成やデュエルのルール、操作方法はゲーム本編と同様です。
- LPは両プレイヤーとも8000から始まります。
- 通信対戦を行うとデッキキャパシティが増えます。デュエルに勝つと「+10」、負けても「+5」です。
- アンティカードは設定できません。また、デュエルに勝ってもおかねは獲得できません。

通信対戦メニュー

ゲームメニュー画面で【通信対戦】を選択してAボタンを押すと、通信対戦メニュー画面が表示されます。
✚ボタン▲▼でカーソルを移動させてメニューを選んでください。

かばん

Aボタンを押すと、かばん画面が表示されます。

デッキ

Aボタンを押すと、デッキ画面が表示されます。
「デッキまい数」は現在デッキに組み込まれているカードの枚数が表示されています。

デッキキャパシティ制限

デッキキャパシティの上限を設定します。**この数値は両プレイヤーとも同じ値に設定してください。**
✚ボタン◀▶で数値を100単位で増減させます。STARTボタンを押すと最大値（65000）に設定されます。Aボタンを押すと適正値（現在のデッキ内カードの合計コストでデュエル可能な最小値。例えば、デッキ内カードの合計コストが1513の場合、Aボタンを押すとデッキキャパシティ制限が1600になります。）に設定されます。
「デッキのカードコスト合計」は現在デッキに組み込まれているカードのコストの合計値が表示されています。

開始

Aボタンを押すと、デュエルが開始されます。

もどる

Aボタンを押すと、ゲームメニュー画面に戻ります。

通信対戦のデッキ編成について

通信対戦においてデッキキャパシティ制限を2000に設定したとします。その場合、ゲーム本編のプレイヤーのデッキキャパシティが2500であっても、デッキのカードコスト合計を2000以下にしないとデュエルができません。
また、デッキキャパシティ制限を2000に設定しても、ゲーム本編のプレイヤーのデッキキャパシティが1500であれば、デッキのカードコスト合計を1500より多くすることはできません。

通信対戦の進め方

1. まず、【デッキキャパシティ制限】を設定します。両プレイヤーとも同じ数値に設定してください。
2. 次に【かばん】【デッキ】でデッキ編成を行います。このとき、デッキキャパシティ制限を越えないように注意し、デッキ編成のルールに沿って40枚のカードを選んでください。
3. デッキの準備ができたら、両プレイヤーとも【開始】を選んでAボタンを押してください。

④先攻・後攻がランダムで決定され、デュエルがスタートします。

⑤デュエルの勝敗が着いたら、結果に応じてデッキキャパシティが増え、その後通信対戦メニュー画面に戻ります。

セーブについて

デュエル終了後に自動的にセーブが行われ、増えたデッキキャパシティはゲーム本編にも反映されます。

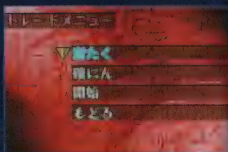
カードトレード

お友達とカードの交換ができます。
トレードには、ゲーム本編のセーブデータが使用されます。

トレードのルール

- かばんにあるカードをトレードすることができます。デッキに組み込まれているカードはトレードできません。
- かばんに1枚しかないカードはトレードできません。
- 両プレイヤーでトレードする枚数を合わせる必要はありません。また、一方のプレイヤーが何もカードを出さなくてもトレードは可能です。
- トレードを行うとデッキキャパシティが増えます。両プレイヤーとも「+2」です。

トレードメニュー

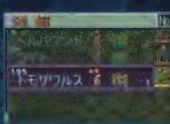
ゲームメニュー画面で【カードトレード】を選択してAボタンを押すと、トレードメニュー画面が表示されます。
✚ボタン▲▼でカーソルを移動させてメニューを選んでください。

選たく

Aボタンを押すと、かばん画面が表示されます。（画面の見方などはゲーム本編のかばん画面と基本的に同じですが、右の部分が異なります。）ここでトレードに出すカードを選びます。Bボタンを押すとトレードメニュー画面に戻ります。

かばん内にある枚数

トレード候補として選択されている枚数

確にん

Aボタンを押すと、トレード候補として選択したカードのリスト画面が表示されます。Bボタンを押すとトレードメニュー画面に戻ります。

開始

Aボタンを押すと、トレードが開始されます。

もどる

Aボタンを押すと、ゲームメニュー画面に戻ります。

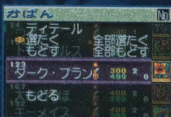
トレードの進め方

1 【選たく】を選んでかばん画面を開きます。

2 カードを選んでAボタンを押すとメニューが表示されます。メニューを選んでAボタンで決定してください。【ディテール】で選択しているカードの詳細データを見ることができます。【選たく】で選択しているカードを1枚だけトレード候補にします。【全部選たく】で選択しているカードを1枚だけ残してあとは全てトレード候補にします。【もどす】で選択しているカードを1枚だけトレード候補から外します。【全部もどす】で選択しているカードを全てトレード候補から外します。【もどる】でメニューを閉じます。

3 カードを選び終えたら、トレードメニューの【確にん】でカードを確認します。

4 トレードするカードが確定したら、両プレイヤーが【開始】を選んでAボタンを押してください。トレードが開始されます。

5 画面に「通信終りょう」と表示されたらトレード完了です。Aボタンを押すと獲得したカードのリストが表示されます。カードを選んでAボタンを押すとカードの詳細データを見ることができます。リストでBボタンを押すとトレードメニュー画面に戻ります。

セーブについて

トレード終了後に自動的にセーブが行われ、カードやデッキキャパシティの変更はゲーム本編にも反映されます。

通信ケーブルのつなぎ方

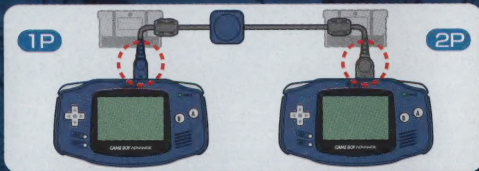
通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

用意するもの

- ゲームボーイアドバンス……………………………………2台
- 「遊☆戯☆王デュエルモンスターズ8 〜破滅の大邪神〜」カートリッジ………2個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル………………1本

接続方法

1 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4 以後の操作方法は、50ページをご覧ください。

※1Pは本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。

通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- 本体を3台以上接続しているとき。

当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為及び賃貸についてこれを一切許可しておりません。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

電池交換規定（カセット内蔵電池交換について）

- 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合、発売日より1年間は無償、1年が経過した場合は有償にて電池交換をいたします。
- 発売日より1年間以内でも、使用上の誤り、不当な修理や改造、お買い上げ後の移動、輸送、落下や、天災地変、火災、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗は有償となります。
尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
- カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。
その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
- 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
上記内容についてご不明な点等がございましたら、コナミカスタマーサポートセンターにご連絡ください。

おことわり
コナミではお客様に、より安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げ時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

KONAMI

コナミ株式会社

〒100-6330 東京都千代田区丸の内2-4-1

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
TEL03-3344-3573
ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）
午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは
お買い求めのお店、もしくは下記まで●
コナミ カスタマーサポートセンター
TEL03-3344-6573
〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）
午前9時～午後7時まで

コナミをもっと知りたい！www.konami.com

商品情報満載のホームページ www.web-konami.com	コナミ公式オンラインショップ www.konamistyle.com

制作：Konami Computer Entertainment Japan, Inc.(EAST)
〈http://www.konamijpn.com/〉